



Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X E2 SMAN 1 Palu

Muh. Rian

Universitas Tadulako

E-mail : muh.rian050102@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 17, 2025

Revised September 24, 2025

Accepted September 27, 2025

Keywords:

Learning Motivation, History, Teams Games Tournament (TGT), Classroom Action Research

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning motivation in history subjects through the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). The initial problem found was the low learning motivation of class X E2 students at SMAN 1 Palu, which was marked by the lack of active participation in learning. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles with 36 students as the subjects. Data were collected through observation and motivation questionnaires, then analyzed using a descriptive quantitative approach. The results revealed an increase in students' learning motivation, namely 45% (fair category) in the pre-action stage, 71% (high category) in cycle I, and 86% (very high category) in cycle II. Thus, it can be concluded that the implementation of the cooperative learning model TGT is effective in improving students' motivation to learn history.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 17, 2025

Revised September 24, 2025

Accepted September 27, 2025

Kata Kunci:

Motivasi Belajar, Sejarah, Teams Games Tournament (Tgt), Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Permasalahan awal yang ditemukan yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas X E2 SMAN 1 Palu yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 36 peserta didik. Data diperoleh melalui observasi dan angket motivasi belajar yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik, yaitu pada pra-tindakan sebesar 45% (kategori cukup), meningkat pada siklus I menjadi 71% (kategori tinggi), dan pada siklus II mencapai 86% (kategori sangat tinggi). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muh. Rian

Universitas Tadulako

E-mail: muh.rian050102@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting bagi kemajuan suatu bangsa karena dari proses pendidikan tersebut akan tercipta Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Jika berbicara tentang pendidikan, tidak akan terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, karena dari proses pembelajaran itulah siswa ditempa dan dididik untuk menjadi calon-calon Sumber Daya Manusia yang handal (Kurniasih, 2022).

Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan Indonesia, khususnya dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar memegang peran penting bagi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi (Sa'bani, 2025). Permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap proses belajar mereka dikelas, motivasi menempati kedudukan yang sangat penting, karena motivasi akan mampu mendorong perilaku Peserta didik, bersemangat dalam belajar, sehingga pada akhirnya akan mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Surgana, 2023).

Permasalahan rendahnya motivasi belajar kerap ditemukan dalam pelajaran sejarah, khususnya pada jenjang SMA/MA atau sederajat seringkali dijumpai di lapangan. Menurunnya Tingkat motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran sejarah, karena seringkali peserta didik beranggapan bahwa belajar sejarah

merupakan hal yang membosankan bagi mereka (Pratama, 2023).

Anggapan tersebut didasari dengan pola berpikir peserta didik terkait mata pelajaran sejarah hanya seputar menghafal sebuah peristiwa yang terjadi di masa lampau. Walaupun hal tersebut juga tidak salah sepenuhnya, namun perlu ditekankan bahwa belajar sejarah memiliki makna yang jauh daripada hal tersebut. Makna mendalam dalam belajar sejarah yakni, memaknai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau untuk kemudian dapat dijadikan sebagai pedoman hidup di masa depan (Pratama, 2023).

Hal yang kerap membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sejarah disebabkan oleh kurangnya keberagaman model pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang monoton tanpa melibatkan peserta didik secara aktif sering kali membuat pembelajaran terasa membosankan. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Faktanya, variasi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka (Nining & Hidayati, 2018).

Dari hasil observasi yang dilakukan selama melaksanakan PPL di kelas X E2 SMAN 1 Palu, terlihat bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini berdampak



pada minimnya partisipasi aktif mereka selama proses belajar. Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi tersebut antara lain karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan materi sejarah yang identik dengan cerita peristiwa masa lampau. Ketika pembelajaran berpusat pada guru, guru cenderung terus menjelaskan dan menceritakan peristiwa sejarah, sementara peserta didik hanya mendengarkan secara pasif. Kondisi ini membuat siswa kurang tertarik, bahkan merasa bosan, sehingga motivasi mereka untuk belajar sejarah semakin menurun.

Upaya yang bisa dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan seperti model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif juga bervariasi salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bisa digunakan guru untuk merancang pembelajaran Sejarah Indonesia yang bermakna dan menyenangkan (Febriani, 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan turnamen kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok (Fauzi, 2024).

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mengubah dinamika pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Model ini berkembang menjadi

bentuk pembelajaran yang berorientasi pada siswa, dimana keterlibatan aktif, interaksi antar siswa, dan pembelajaran kolaboratif menjadi fokus utama. Pendekatan ini mendorong aktivitas siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa (Christidamayani & Kristanto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sejarah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, serta proses belajar dirancang melalui aktivitas yang memadukan belajar dan bermain. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih rileks dan nyaman. Selain itu, penerapan TGT juga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, keterlibatan belajar, jiwa kompetisi, dan sportivitas yang membuat peserta didik selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X E2 SMAN 1 Palu.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Penelitian tindak kelas dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan ilmiah dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman dan keadilan tentang situasi atau praktik pendidikan, memahami tentang praktik



yang dilakukan, dan situasi-situasi di mana praktik itu dilaksanakan (Arifin, 2012). Subje penelitian berjumlah 36 orang peserta didik kelas X E2 SMAN 1 Palu. Objek dari penelitian ini Adalah perkembangan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Nanti diperbaiki

Desain penelitian ini mengadopsi dari desain penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat langkah dalam satu siklus atau putaran yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II.



Gambar I. Siklus Penelitian Tindak Kelas Kemmis dan Mc Taggart dikutip dari Sa'bani (2025)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket motivasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk memberikan informasi pelaksanaan pembelajaran dan angket yang akan diberikan pada peserta didik untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif.

Hasil angket motivasi belajar peserta didik dan pengamatan observer dengan menggunakan rumus berikut.

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Pengumpulan data ini dapat dianalisis menggunakan pedoman kriteria seperti pada table berikut ini.

Tabel I. Kriteria Motivasi Belajar Peserta didik

Skala Penilaian	Kriteria
<20,00%	Motivasi sangat rendah
21,0 - 40,0	Motivasi Rendah
41,0 - 60,0%	Motivasi cukup
61,0 - 80,0%	Motivasi Tinggi
81,0 - 100%	Motivasi sangat tinggi

Sumber: Sa'bani (2025)

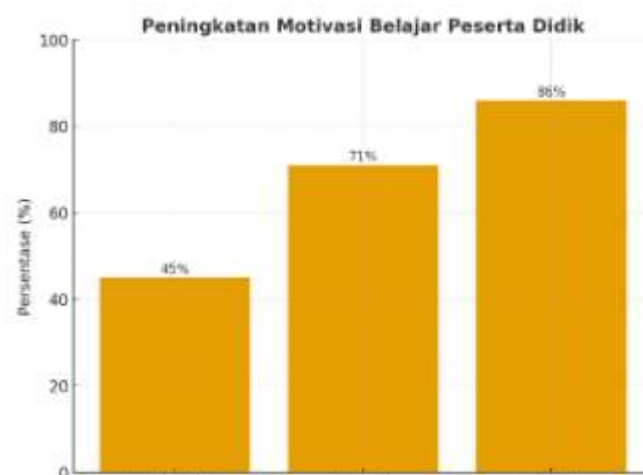


HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik kelas X E2 SMAN 1 Palu sebagai responden. Angket tersebut dilaksanakan sebanyak tiga kali selama proses pembelajaran, yaitu pada tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa pada pra-tindakan, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar 45%.

Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada siklus I, motivasi belajar meningkat ke kategori tinggi dengan persentase 71%. Selanjutnya, pada siklus II, motivasi belajar kembali mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori sangat tinggi dengan persentase 86%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Gambar II. Grafik Presentase penigkatan motivasi belajar peserta didik

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra-tindakan, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar 45%. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belum menunjukkan dorongan belajar yang optimal. Hal ini menjadi dasar perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, motivasi belajar peserta didik meningkat pada siklus I menjadi 71% dan masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang lebih kompetitif, menyenangkan, dan berbasis kerja sama mampu mendorong keterlibatan siswa. Pendapat ini sejalan dengan Zumaroh, Widana, & Muliani (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan



sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Pada siklus II, motivasi belajar kembali mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 86% dan termasuk kategori sangat tinggi. Hasil ini memperlihatkan bahwa penerapan TGT secara berkesinambungan memberikan pengaruh positif yang semakin kuat terhadap motivasi belajar. Pandangan ini diperkuat oleh A'yuningsih, Suardana, & Suwenten (2017) yang mengungkapkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi karena mendorong siswa untuk aktif dan bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh rasa tanggung jawab dalam kelompok dan suasana turnamen yang mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardiyanti, Latang, & Wahyuni (2022) yang menjelaskan bahwa TGT menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta semangat bekerja sama, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan meningkatnya motivasi belajar dari kategori cukup, tinggi, hingga sangat tinggi, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif diterapkan di kelas X E2 SMAN 1 Palu. Peningkatan ini juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan dan kompetisi sehat mampu membangkitkan semangat belajar siswa yang sebelumnya masih rendah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menguatkan pandangan dalam berbagai literatur Indonesia bahwa TGT adalah salah satu strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk

memanfaatkan model ini atau mengombinasikannya dengan pendekatan lain agar peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif, termotivasi, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X E2 SMAN 1 Palu. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar yang semula berada pada kategori cukup dengan persentase 45% pada pra-tindakan, kemudian naik menjadi kategori tinggi dengan persentase 71% pada siklus I, dan akhirnya mencapai kategori sangat tinggi dengan persentase 86% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT yang menekankan kerja sama, kompetisi sehat, serta suasana belajar yang menyenangkan mampu menumbuhkan partisipasi aktif, rasa tanggung jawab, percaya diri, dan semangat belajar siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniasih, wanti. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi pada Siswa Kelas XI-AI SMA Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* , 2(4), 503-



512.
<https://jurnalp4i.com/index.php/secondary/article/view/1681/1604>
- Sa'bani, karomatul., dkk. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS SD Al Islam 1 Surakarta. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 38-47.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1463/873>
- Surgana, M. (2023). Pengaruh Kemandirian dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Daring Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(2), 89-98.
<https://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/346/234>
- Pratama, Dias Alvy. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis QR Code pada Kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tinta*, 5(2), 12-21.
<https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnaltinta/article/view/996/69>
[5](#)
- Nining, M., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa : Teori dan Praktik Berbagai Model dan Meode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Kekata Publisher.
- Febriani, Meli. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sejarah Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas X9 SMAN 3 Medan. *ALACRITY : Journal Of Education*, 4(1), 155-164.
<https://lppppublishing.com/index.php/alacrity/article/view/264/231>
- Fauzi, Akhmad., & Masrupah, Syifarul. (2024). Pegaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Nelajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 11-20.
<https://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/article/view/7/7>
- Christidamayani, A. P., & Kristanto, Y. D. (2020). The Effects of Problem Posing Learning Model on Students' Learning Achievement and Motivation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 100–



108. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp>
<https://journals.ums.ac.id/index.php/ijolae/article/view/9981/5265>
- Arifin, Z. (2012). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. PT. Remaja Rosdakarya.
- Zumaroh, Eva Fida.dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. UNDIKSHA: Jurnal Pendidikan Kimia, 1(1), 30-36.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/12809/8070>
- A'yuningsih, Dewi Qurrota., dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Temas Games Tournament) untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. UNDIKSHA: Jurnal Pendidikan Kimia, 1(2), 37-47.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/12810/8071>
- Ridwan, Hardiyanti., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. Global Journal Basic Education, 1(4), 944-948.